

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PKN MELALUI METODE
PERMAINAN ULAR TANGGA PADA SISWA KELAS IV
SD NEGERI JENGGRİK IV KECAMATAN
KEDAWUNG KABUPATEN SRAGEN
TAHUN AJARAN 2012/2013**

NASKAH PUBLIKASI



Disusun Oleh:

UMA SITA MIFTAKHUL JANNAH

A.510090255

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2013



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. A. Yani Tromol Pos-Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417, Fax : 715448 Surakarta 57102
Website: <http://www.ums.ac.id> Email: ums@ums.ac.id

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir :

Nama : Dra. Sri Hartini, M.Pd

NIP/NIK : 050

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa :

Nama : Uma Sita Miftakhul Jannah

NIM : A.510090255

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul : PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PKN MELALUI
METODE PERMAINAN ULAR TANGGA PADA SISWA
KELAS IV SD NEGERI JENGRIK IV KECAMATAN
KEDAWUNG KABUPATEN SRAGEN TAHUN AJARAN
2012/2013

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 12 Februari 2013

Pembimbing


Dra. Sri Hartini, M.Pd

NIK : 050

ABSTRAK

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PKN MELALUI METODE PERMAINAN ULAR TANGGA PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI JENGGRIK IV KECAMATAN KEDAWUNG KABUPATEN SRAGEN TAHUN AJARAN 2012/2013

Uma Sita Miftakhul Jannah, A.510090255. Program Studi PGSD
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta,
2013, 76 halaman.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar PKN melalui metode permainan ular tangga pada siswa kelas IV SD Negeri Jenggrik IV Kecamatan Kedawung Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2012/2013. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh guru kelas sebagai pelaku tindakan. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus dan setiap siklus dua kali pertemuan. Masing-masing siklus ini terdapat 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah guru kelas sebagai pelaku tindakan dan siswa kelas IV SD Negeri Jenggrik IV selaku subjek yang dikenai tindakan. Dalam penelitian tersebut teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan teknik analisis kualitatif, yang salah satu modelnya adalah teknik analisis interaktif. Analisis data ini terdiri dari 3 komponen yakni reduksi data, paparan data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil penelitian pada pra siklus motivasi belajar sebesar 41,22%. Kemudian setelah diterapkan dengan menggunakan metode permainan ular tangga pada siklus I motivasi belajar meningkat sebesar 64,03% dan pada siklus II sebesar 82,45%. Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar PKN pada siswa kelas IV SD Negeri Jenggrik IV Kecamatan Kedawung Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2012/2013.

Kata kunci: Metode permainan ular tangga, motivasi belajar PKN.

A. Pendahuluan

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia tidak terlepas dari kegiatan belajar. Baik ketika ia sedang melakukan aktivitas sendiri maupun secara berkelompok. Dengan belajar seseorang akan memperoleh perubahan yang dulunya ia tidak tahu menjadi tahu, dari tidak merasa menjadi dapat merasakan, dari tidak dapat mengerjakan menjadi dapat mengerjakan, dari tidak dapat menggerakkan menjadi dapat menggerakkan, dan dari tidak terampil menjadi terampil.

Belajar, mengajar, dan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang berbeda namun ketiganya bermuara pada tujuan yang sama. Belajar dapat terjadi tanpa adanya pembelajaran. Mengajar bertujuan untuk menciptakan situasi yang mampu mendorong siswa untuk belajar. Bahwa dalam situasi ini terjadi proses transfer ilmu dari guru terhadap siswa. dalam pembelajaran, terjadi interaksi antara guru dan siswa dan antar sesama siswa untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan yaitu terjadinya perubahan yang lebih baik.

Dalam kenyataan setiap individu selalu dihadapkan pada berbagai permasalahan. Seorang siswa menghadapi masalah yang berkaitan dengan aktivitas atau tugas-tugas belajarnya. Misalnya tidak memiliki semangat, kurang percaya diri, merasa sulit untuk menyesuaikan diri, dan sebagainya. Masalah yang dihadapi dalam kenyataan adalah masih banyak siswa yang kurang memiliki motivasi untuk belajar. Mereka cenderung untuk melakukan apa yang ia inginkan, ketika ada perintah-perintah dalam proses pembelajaran mereka terlihat kurang semangat untuk mengerjakan hal tersebut.

Pada pembelajaran PKn di kelas guru menggunakan metode ceramah, dengan hal itu siswa hanya duduk, mendengar, dan mencatat. Dalam situasi ini kemampuan siswa tidak tersalurkan secara optimal sehingga menimbulkan rasa bosan, jenuh, dan tidak diperolehnya ketuntasan dalam belajar secara maksimal. Disamping itu, motivasi belajar siswa untuk mempelajari materi PKn juga rendah. Keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran diperlukan suatu ketepatan dalam pemilihan metode yang akan diterapkan dalam kegiatan belajar-mengajar. Penyampaian materi tersebut dapat dikemas melalui sebuah

permainan yang membuat kegiatan belajar-mengajar lebih menarik dan menyenangkan.

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode permainan ular tangga. Ular tangga merupakan permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Dalam permainan ini memerlukan dadu dan bidak. Bentuk dadu seperti kubus dan bidak berfungsi sebagai penunjuk posisi pemain (Yusuf dan Auliya, 2011: 23). Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar PKn pada siswa kelas IV SD Negeri Jenggrik IV Kecamatan Kedawung Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2012/2013.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh guru kelas sebagai pelaku tindakan. Menurut Susilo, dkk (2009: 1) penelitian tindakan kelas adalah suatu strategi penyelesaian masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dan proses pengembangan kemampuan dalam mendeteksi dan menyelesaikan masalah. Dalam prosesnya, pihak-pihak yang terlibat saling mendukung satu sama lain dengan melengkapi fakta-fakta dan mengembangkan kemampuan analisis.

Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian reflektif yang dilaksanakan secara siklis (berdaur) di dalam kelas. Dikatakan demikian karena proses penelitian tindakan kelas dimulai dari tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi untuk memecahkan masalah demi peningkatan kualitas pembelajaran (Susilo, 2009: 2). Penelitian ini dilaksanakan sejak bulan Oktober hingga bulan Februari. Pengajuan judul dilaksanakan pada bulan Oktober pada minggu ke 3,4, pembuatan proposal dilaksanakan pada bulan November pada minggu ke 1,2,3,4 dan bulan Desember pada minggu ke 1, kemudian pembuatan instrumen dilaksanakan pada bulan Desember pada minggu ke 2,3,dan ke 4, permohonan ijin dilaksanakan pada bulan Desember pada minggu ke 2, pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Januari pada minggu ke 1,2,3,4, serta penulisan laporan dilaksanakan pada bulan Februari pada minggu ke 1,2,3 dan ke 4.

Tempat penelitian ini di SD Negeri Jenggrik IV Kecamatan Kedawung Kabupaten Sragen. Jumlah populasi dalam penelitian ini sebanyak 19 siswa. Sedangkan sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kualitatif yang meliputi sikap guru dalam proses pembelajaran, perilaku siswa dalam proses pembelajaran, data siswa yang termotivasi saat proses pembelajaran, dan tanggapan siswa terhadap metode yang digunakan dalam penyampaian materi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu pengamatan dan pencatatan secara langsung terhadap objek yang sedang diteliti. Observasi dilakukan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Hal yang diamati dapat berupa pengamatan terhadap guru dan pengamatan terhadap siswa.

2. Wawancara

Wawancara adalah cara pengumpulan data dengan cara tanya jawab secara langsung. Peneliti (*interviewer*) dan *respondent* secara lisan dalam melakukan tanya jawab tersebut. Peneliti melakukan wawancara terhadap guru dan siswa mengenai hambatan dan tanggapannya setelah proses pembelajaran tersebut dilaksanakan.

3. Dokumentasi

Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk mengetahui dan memperoleh data mengenai kondisi sekolah pada umumnya, kondisi kelas saat proses pembelajaran, dan administrasi kelas. Kemudian dokumentasi juga digunakan untuk mengambil foto ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono, 2005: 117). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji validitas data dan uji validitas instrumen.

1. Validitas data

a. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber digunakan untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Dalam penelitian ini data dari guru kelas dicocokkan dengan data peneliti melalui sumber data tersebut.

b. Triangulasi teknik

Triangulasi teknik digunakan untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Dalam hal ini peneliti memperoleh data dari hasil wawancara, kemudian di cek dengan observasi, dan dokumentasi.

2. Validitas instrumen

Validitas instrumen yang digunakan peneliti ialah validitas bangun pengertian (*construct validity*). Menurut Sudjana (2011: 14) validitas bangun berkenaan dengan kesanggupan alat penilaian untuk mengukur pengertian-pengertian yang terkandung dalam materi. Pengertian-pengertian yang terdapat dalam konsep kemampuan, minat, sikap dalam berbagai bidang kajian harus jelas apa yang hendak diukurnya. Hal ini berarti setiap konsep harus dikembangkan indikator-indikatornya. Dalam penelitian ini adalah konsep motivasi belajar. Sehingga motivasi belajar tersebut perlu dikembangkan indikator-indikatornya.

Analisis data adalah suatu upaya untuk meringkas data yang telah dikumpulkan (Susilo, dkk, 2009: 100). Teknik analisis data yang digunakan peneliti ialah teknik analisis kualitatif, yang salah satu modelnya adalah teknik analisis interaktif. Analisis data tersebut terdiri dari 3 komponen kegiatan yang saling terkait satu sama lain, yakni reduksi data, paparan data, dan penarikan kesimpulan (Miles dan Huberman dalam Susilo, dkk, 2009: 103).

1. Reduksi data

Reduksi data merupakan proses seleksi dan penyederhanaan data. Data yang diperoleh di lapangan jumlahnya cukup banyak dan tentunya masih bersifat

data mentah. Maka dari itu peneliti menyeleksi dan merangkum data-data tersebut sesuai dengan kebutuhan.

2. Paparan data

Dalam tahap ini data diolah kembali dengan menyusunnya dalam bentuk matriks, gambar atau skema, atau tabel yang sesuai dengan kondisi data.

3. Penarikan kesimpulan dan verifikasi

Dari hasil reduksi dan paparan data, peneliti akan menarik kesimpulan dengan menjawab permasalahan-permasalahan yang telah diajukan melalui data dan bukti-bukti yang telah terkumpul. Langkah selanjutnya ialah melakukan verifikasi, hal ini bertujuan untuk mengkaji tentang keabsahan data sehingga hasil penelitian benar-benar dapat dipertanggungjawabkan.

Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengukur fenomena yang sedang diamati. Instrumen penelitian yang dikembangkan oleh peneliti dalam pelaksanaan penelitian ialah lembar wawancara terhadap guru dan siswa, lembar pedoman observasi terhadap guru, lembar pedoman observasi motivasi belajar dan lembar tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Menurut Hamalik (dalam Aunurrahman, 2012: 114) motivasi ialah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Menurut Kartono dan Gulo (dalam Samino dan Marsudi, 2012: 30) motivasi adalah kontrol batiniah dan tingkah laku yang dipengaruhi oleh kebutuhan untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan.

Motivasi dapat membuat seseorang lebih semangat dan antusias dalam mengerjakan berbagai kegiatan. Dari hal itu maka seseorang dalam mencapai tujuan yang diharapkan memerlukan motivasi dalam dirinya. Menurut Sardiman (2011: 83) indikator motivasi belajar diantaranya tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, dapat mempertahankan pendapatnya, serta senang mencari dan memecahkan soal-soal.

Dalam penelitian ini yang menjadi indikator motivasi belajar adalah memperhatikan penjelasan dari guru, bertanya mengenai penjelasan dari guru, menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, tekun mengerjakan soal, berpartisipasi dalam kelompok, dan memberikan pendapat saat proses pembelajaran. Hasil data yang diperoleh setelah melakukan penelitian berdasarkan indikator-indikator tersebut adalah sebagai berikut:

1. Memperhatikan penjelasan dari guru pada pra siklus sebanyak 9 siswa dengan prosentase sebesar 47,36%, kemudian meningkat pada siklus I sebanyak 13 siswa dengan prosentase sebesar 68,42%. Hal ini berarti telah terjadi peningkatan sebanyak 4 siswa atau 21,06% setelah dilakukan siklus I. Pada siklus II sebanyak 17 siswa dengan prosentase sebesar 89,47. Ini berarti terdapat peningkatan sebanyak 4 siswa atau 21,05 setelah dilakukan siklus II.
2. Bertanya mengenai penjelasan dari guru pada pra siklus ada 6 siswa atau sebesar 31,57%, pada siklus I terjadi peningkatan menjadi 11 siswa dengan prosentase sebesar 57,89%. Hal ini berarti terjadi peningkatan sebanyak 5 siswa atau 26,32% setelah dilakukan siklus I. Pada siklus II meningkat sebanyak 15 siswa dengan prosentase sebesar 78,94%. Hal ini terjadi peningkatan sebanyak 4 siswa atau 21,05% setelah dilakukan siklus II.
3. Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru pada pra siklus sebanyak 8 siswa atau 42,1%, terjadi peningkatan pada siklus I sebanyak 12 siswa atau 63,15%. Ini berarti terjadi peningkatan sebanyak 4 siswa atau 21,05% setelah dilakukan siklus I. Kemudian pada siklus II sebanyak 16 siswa dengan prosentase sebesar 84,21%. Terjadi peningkatan sebanyak 4 siswa atau 21,06% setelah dilakukan tindakan siklus II.
4. Tekun mengerjakan soal pada pra siklus sebanyak 9 siswa dengan prosentase sebesar 47,36% dan mengalami peningkatan pada siklus I sebanyak 14 siswa dengan prosentase 73,68%. Hal ini terjadi peningkatan sebanyak 5 siswa dengan prosentase sebesar 26,32% setelah dilakukan siklus I. Kemudian pada siklus II sebanyak 16 siswa dengan prosentase sebesar

84,21%. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan sebesar 2 siswa atau 10,53% setelah dilakukan siklus II.

5. Berpartisipasi dalam kelompok pada pra siklus sebanyak 10 siswa atau 52,63%, dan terjadi peningkatan di siklus I sebanyak 14 siswa atau 73,68%. Hal tersebut meningkat sebanyak 4 siswa atau 21,05% setelah dilakukan siklus I. Pada siklus II sebanyak 15 siswa atau 78,94%. Hal ini terjadi peningkatan sebesar 1 siswa atau 5,26% setelah dilakukan siklus II.
6. Memberikan pendapat saat proses pembelajaran pada pra siklus sebanyak 5 siswa dengan prosentase sebesar 26,31%, mengalami peningkatan pada siklus I sebanyak 9 siswa dengan prosentase sebesar 47,36%. Hal ini terjadi peningkatan sebesar 4 siswa atau 21,05% setelah dilakukan siklus I. Pada siklus II sebanyak 15 siswa dengan prosentase 78,94%. Hal ini terjadi peningkatan sebesar 6 siswa dengan prosentase 31,58% setelah dilakukan siklus II.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan motivasi belajar dari siklus satu ke siklus berikutnya. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar PKn dengan menggunakan metode permainan ular tangga. Berdasarkan keseluruhan siklus yang telah dilaksanakan, dapat peneliti simpulkan bahwa penerapan metode permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar PKn

Prosentase motivasi belajar secara keseluruhan yaitu pada pra siklus sebesar 41,22%, pada siklus I mencapai 64,03% dan pada siklus II mencapai 82,45%. Berdasarkan hasil penelitian ini maka hipotesis tindakan yang dirumuskan dapat diterima dan berarti: “Penerapan metode permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar PKn pada siswa kelas IV SD Negeri Jenggrik IV Kecamatan Kedawung Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2012/2013.

E. Daftar Pustaka

- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Samino, Saring Marsudi. 2012. *Layanan Bimbingan Belajar*. Surakarta: Fairuz Media.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Sugiyono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta.
- Susilo, Herawati, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sarana Pengembangan Keprofesionan Guru dan Calon Guru*. Malang: Bayumedia.
- Yusuf, Yasin, Umi Auliya. 2011. *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*. Jakarta: Visimedia.